

## **PERANCANGAN GAME UNTUK MENGENALKAN JAJANAN TRADISIONAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

**ROSA INEZTA AYU HAPSARI J**

(Pembimbing : Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS, AGUS SETIAWAN, M. Sn)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201201363@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki beragam kekayaan budaya, salah satunya adalah makanan tradisional. Makanan tradisional Indonesia adalah jenis olahan makanan asli Indonesia yang bersifat turun temurun. Salah satu ciri khas makanan tradisional Indonesia adalah jajanan pasar yang hingga saat ini masih digemari masyarakat luas. Walaupun demikian, banyak anak-anak yang belum mengenal jajanan tradisional akibat banyaknya makanan modern yang berdatangan di negeri ini. Maraknya jajanan modern dengan tampilan dan kemasan yang menarik, membuat anak-anak lebih menyukainya daripada jajanan tradisional yang merupakan ciri khas bangsanya sendiri. Pengenalan jajanan tradisional Indonesia kepada anak-anak sangat diperlukan agar generasi penerus bangsa ini tetap mengenal, menjaga, dan bisa melestarikan jajanan tradisional yang merupakan ciri khas budaya bangsa. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif melalui wawancara ke beberapa anak-anak Sekolah Dasar dan para penjual jajanan tradisional serta data-data literature yang terkait dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H untuk mendapatkan solusi yang tepat dengan melibatkan data-data yang ada di lapangan. Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian berupa game android bergenre puzzle sebagai media untuk mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak. Dengan adanya game ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal jajanan tradisional Indonesia dan dapat mengubah pola pikir anak-anak agar lebih menyukai jajanan tradisional serta dapat melestarikannya.

Kata Kunci : anak-anak SD, jajanan tradisional, game

## **GAME DESIGN TO INTRODUCE TRADITIONAL SNACKS FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN**

**ROSA INEZTA AYU HAPSARI J**

(Lecturer : Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS, AGUS SETIAWAN, M. Sn)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of*

*Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201201363@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Indonesia is known as a country that has a variety of cultural treasures, one of which is a traditional food. Traditional Indonesian food is a kind of processed foods that are native to Indonesia hereditary. One characteristic of traditional Indonesian food is traditional snacks that are still popular with the public at large. However, many children are not familiar with traditional snacks due to the many modern foods that arrive in this country. The rise of modern snacks with a look and attractive packaging, making children more liked than traditional snacks that are characteristic of his own people. The introduction of Indonesian traditional snacks to children is necessary so that the future generation is still recognized, maintain, and can preserve traditional snacks that are characteristic of the national culture. The method used is descriptive qualitative interviews to some elementary school children and the sellers of traditional snacks and literature data related to the problem. The analytical method used is 5W + 1H to get the right solution involves data that exist in the field. The results obtained by the research is a puzzle android game genre as a medium to introduce the traditional snacks to children. With the game, These children are expected to know more about the traditional hawker Indonesia and to change the mindset of children to be more like traditional snacks and can preserve it.

**Keyword** : elementary school children, games, traditional snacks